

1. (2 pts) Crear un programa que lea 10 números enteros y finalmente visualice el número de positivos, negativos y cero.

Ej:

```
Escribe 10 números:
3 4 -5 0 4 5 -4 0 5 -6
Positivos: 5
Negativos: 3
Cero: 2
```

2. (2 pts) Crear el método estático pregunta_continuar() que muestra la típica pregunta “¿Desea continuar (s/n)?”. El método mostrará el mensaje y controlará que el usuario introduce una ‘s’ o ‘n’. Si el usuario introduce otra cosa lo avisará y volverá a preguntar. Finalmente devolverá un carácter con valor ‘s’ o ‘n’ dependiendo de lo que el usuario eligiera.

Ej:

```
¿Desea continuar (s/n)?
g
    Debes introducir (s/n). Vuelve a intentarlo.
s
```

3. (3 pts) Crea un programa que permita introducir una clave. La clave debe tener al menos 6 caracteres (letras mayúsculas o minúsculas o números). Si no es así debe volver a pedir la clave. Una vez introducida una clave buena, debe pedir reintroducir la clave y comprobar que es la misma. Si este último paso falla se vuelve a comenzar el proceso.

Ej:

```
Introduce una clave: Hola
Formato incorrecto, debe tener 6 caracteres alfanuméricos
Introduce una clave: Hola34
Vuelve a introducir la clave: Hola34
```

Clave OK. Proceso terminado.

4. (3 pts) Crea la clase Numero que permite llevar la cuenta de los números dados en la cola de la charcutería. La clase almacenará el número que se está atendiendo (sale en el marcador) y el último número que se ha dado (el que se ha impreso). La clase tendrá los métodos:

darNumero(): da el siguiente número (lo imprime por pantalla).

atender(): muestra el número del cliente que tiene ir al mostrador

mostrarCola(): muestra el número de clientes haciendo cola e imprime la lista de sus números.

Crea un menú para poder coger/dar números y ver la cola.

Ej:

```
Menu:
    (1)Coger Numero
    (2)Atender
    (3)Ver cola
    (4)Salir

1
*****
* 1 *
*****

1
*****
* 2 *
*****

3
Clientes sin atender: 2
1
2

2
*Nº 1* papese por el mostrador

4
```